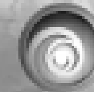
FC1.qxd 20.04.2004 15:07 Page 1

FARCRY

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ





Бука BUKA ENTERTAINMENT CRYTEK UBISOFT

СОДЕРЖАНИЕ

Введение

Системные требования . . . 3
Установка и запуск Far Cry™ . . . 4

Настройка Игры

Кампания (Один игрок) . . . 5
Сетевая игра . . . 5
Настройки . . . 6
Профили . . . 8
Демо-ролики . . . 8
Авторы . . . 8
Выход . . . 8

Игра

Основные персонажи . . . 9
Техника . . . 10
Оружие . . . 11
Стационарное оружие . . . 13
Экипировка . . . 13
ЭИ (Экран Игрока) . . . 14
Сетевая игра . . . 14

Управление по умолчанию

Клавиши . . . 16

Лицензионное соглашение

ВВЕДЕНИЕ

Far Cry™ – это тактическая игра в жанре экшн от первого лица, действие которой разворачивается в тропическом райском уголке. Вы будете получать информацию о развитии сюжета игры и о том, что нужно делать, посредством видеороликов и сообщений на Экране Игрока (ЭИ).

Отдых становится по-настоящему смертельным

Одни говорят, Джек Карвер оставил службу в береговой охране, желая начать новую жизнь; другие говорят, что его отстранили. Но как бы там ни было, теперь Джек там, куда его несут морские течения. Он перевозит туристов и легкие грузы между отдаленными островами южной части Тихого Океана. Когда одна очаровательная журналистка нанимает его, чтобы он подбросил ее к не отмеченному на карте острову в Микронезии, его беспечная жизнь принимает иной оборот.

Вместо райской утопии белых песков и кристально-чистой воды Джек и журналистка Валери попадают в джунгли, ставшие настоящей зоной боевых действий. Под пышными зарослями и ленивыми склонами гор темные умы готовили заговор, используя для защиты своих планов сотни вооруженных до зубов наемников. Джек еще и не догадывается, что он один, и ему не на кого положиться, кроме себя самого. Это будет война не на жизнь, а на смерть, пока последний злодей не отправится на тот свет.

Системные Требования

Минимальные требования:

Поддерживаемые Операционные Системы: только Windows® 98SE/2000/XP
Процессор: AMD Athlon™ 1 Ггц или Pentium® III 1 Ггц
Оперативная память: 256 MB
Видеокарта: 64 MB DirectX® 9.0b-совместимая видеокарта (см. список поддерживаемых карт)
Звуковая карта: DirectX® 9.0b-совместимая карта для шины PCI
Версия DirectX: DirectX 9.0b (находится на диске с игрой)
CD-ROM: 4x DVD или 16x CD-ROM
Свободное место на жестком диске: 4 Гб
Сетевая игра: канал с пропускной способностью 64 Кбит/с для исходящего трафика (512 Кбит/с исходящего трафика для сервера на 8 игроков)

Рекомендуемые требования:

Поддерживаемые Операционные Системы: Windows 2000/XP

Процессор: AMD Athlon 1 Ггц или Pentium III 1 Ггц (рекомендуются AMD Athlon XP модель 2000+ и выше или 2 Ггц Pentium 4)

Оперативная память: 512-1024 MB

Видеокарта: от 128 MB GeForce 4 128 MB до GeForce FX 5950; ATI Radeon 9500-9800 XT

Звуковая карта: семейство карт Sound Blaster® Audigy®

Версия DirectX: DirectX 9.0b (находится на диске с игрой)

CD-ROM: 8x-16x DVD или 32x CD-ROM

Свободное место на жестком диске: 4 Гб

Сетевая игра: канал с пропускной способностью 64 Кбит/с для исходящего трафика (512 Кбит/с исходящего трафика для сервера на 8 игроков)

Игра использует технологию, предотвращающую тиражирование. Эта технология может вызывать проблемы с некоторыми устройствами чтения дисков и виртуальными устройствами.

Игра запускается только на перечисленных здесь чипсетах. Поддержка дополнительных чипсетов может быть введена после выхода игры. Для уточненного перечня поддерживаемых чипсетов, пожалуйста, обращайтесь в раздел часто задаваемых вопросов по этой игре на сайте: http://support.ubi.com.

Чипсеты, поддерживаемые на момент выхода игры:

– Семейство NVIDIA® GeForce™2/3/4/FX (NVIDIA-графические карты с драйверами ForceWare™ версии 53.03; видео карты GeForce 2 и GeForce 4 MX не поддерживают некоторые графические эффекты)

– Семейство ATI® Radeon™ 8500/9000 (рекомендуются ATI Radeon 9500-9800 XT; ATI-графические карты с драйверами Catalyst™ версии 3.9)

(Варианты перечисленных чипсетов в мобильных компьютерах поддерживаются не полностью)

Установка и запуск Far Cry

1. Вставьте диск с игрой в устройство для чтения CD-ROM. Установка должна начаться автоматически. Если этого не происходит, воспользуйтесь Windows Explorer (Проводник), откройте с его помощью игровой диск и запустите файл setup.exe в корневом каталоге диска Far Cry.

2. Программа-инсталлятор проведет вас через весь процесс установки.

3. Чтобы запустить игру, выберите Start>Programs>Buka>Far Cry (Пуск>Программы>BUKA>FarCry) и запустите Играть в Far Cry .

Для удаления Far Cry:

Выберите Start>Programs>Buka>Far Cry>Uninstall Far Cry (Пуск>Программы>BUKA>FarCry>Удалить игру), либо воспользуйтесь утилитой установки/удаления программ (Windows Add/Remove) из панели управления.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

После загрузки Far Cry вы увидите этот экран.



Кампания (Один игрок)

Выберите «Кампанию» для запуска одиночной игры. Для того, чтобы загрузить ранее сохраненные игры, на экране Кампании нажмите «Загрузить Игру». Выберите уровень и точку автосохранения. Количество доступных карт и точек зависят от того, насколько далеко вы продвинулись в игре.

Сетевая игра

Выберите пункт «Сетевая игра» для создания сервера или присоединения к многопользовательской игре. Окно Сетевой игры показывает активные сервера игры и некоторые сведения.

Сведения сетевой игры

Название: Название сервера многопользовательской игры.

Карта: Карта, запущенная в данный момент на сервере.

Игроки: Количество игроков, присоединившихся к игре / общее количество мест для игроков.

Режим игры: Режим для текущей игры на сервере.

Пинг: Время ответа (в миллисекундах) указанного сервера на запрос вашего компьютера. (Чем ниже пинг, тем комфортнее игра).

Выберите игру и нажмите кнопку «Присоединиться к игре», либо создайте свой игровой сервер. Нажмите кнопку «Обновить» для поиска новых серверов.

Настройки Сервера

Огонь по своим: Позволяет игрокам одной команды наносить друг другу повреждения.

Минимум игроков: Устанавливает минимальное количество игроков для начала игры (минимально – 0).

Максимум игроков: Устанавливает максимальное количество игроков (включая зрителей) для игры (максимум – 32).

Тип Игры: Выберите режим игры из выпадающего списка. Эти режимы описаны более подробно в разделе [Игра в Far Cry] > [Сетевая Игра].

Название сервера: Устанавливает название сервера, обозначая его для других игроков.

Пароль: Здесь укажите пароль для защищенного сервера.

Выбор карты: Выберите карту, на которой будет проходить игра.

Загрузить / Сохранить: Сохранить настройки сервера в профиле с указанным названием.

Время возрождения: Устанавливает задержку между гибелью игрока и его возрождением.

Лимит времени: Устанавливает время до конца игрового раунда.

Ubi.com™: Включает поддержку сервера для игры через Интернет (используется для запуска Интренет-серверов с игрой).

Запуск: Запускает сервер с выбранными вами настройками.

Настройки

Позволяет настроить установки и управление игрой по усмотрению игрока.

Настройки Игры

Для настройки этих установок по своему усмотрению выберите пункт «Игрок» в меню «Настроек». Выберите модель игрока из выпадающего списка и наберите имя игрока в отведенной для этого области. Также можно настроить или изменить исчезновение трупов, запаздывание модели оружия, имя в сетевом режиме, модель игрока и цвет модели.

Настройки управления

Выберите «Настройки управления» для просмотра списка клавиш и текущих привязок управления. В левой части экрана описано игровое событие, происходящее при нажатии «горячей клавиши». Для изменения управления дважды щелкните по названию действия и назначьте для него новую клавишу. В разделе «Клавиши управления по умолчанию» доступен полный список клавиш и привязок.

Настройки видео

Изменение установок видео по умолчанию может повысить скорость игры за счет потери качества изображения. По умолчанию все установки выставлены так, чтобы отвечать возможностям компьютера с рекомендуемой конфигурацией. Если вы решите изменить рекомендуемые настройки видео или предпочтете автоматическое определение, выберите Пуск>Программы>BUKA>Far Cry, затем Настройки видео.

Режим отображения: Выберите ваш режим отображения (например, Direct3D®9).

Разрешение: Выберите разрешение экрана из списка доступных разрешений.

Сглаживание: Включает / выключает режим полноэкранного сглаживания (возможны разные настройки качества сглаживания).

Регуляторы яркости, контраста и гаммы: Настраивают свойства вашего дисплея.

Полный экран: Выберите этот пункт для полноэкранной игры.

Вертикальная синхронизация: Выберите этот пункт для синхронизации развертки экрана и кадровой частоты игры. (Избавляет от некоторых дефектов изображения, но снижает скорость игры).

Графические стили: Выберите один из стилей графики игры (Нормальный, Холодные цвета, Райские цвета, Мультипликация).

Расширенные настройки видео:

Авто определение: Устанавливает оптимальные для вашего компьютера настройки видео.

Очень высоко: Великолепное качество в ущерб скорости игры. Рекомендуется только для самых мощных конфигураций компьютеров.

Высоко: Устанавливает настройки видео соответственно конфигурации компьютеров с высокой производительностью.

Средне: Устанавливает оптимальные настройки видео для компьютеров со средней конфигурацией.

Низко: Устанавливает режим самого низкого качества и максимальной производительности (рекомендуется для компьютеров со слабой конфигурацией).

Качество текстур: Устанавливает качество текстур, карт освещения, карт bmp и карт детализации (низкое, среднее, высокое, очень высокое).

Качество фильтрации текстур: Устанавливает качество фильтрации текстур (билинейное/трилинейное).

Уровень анизотропной фильтрации: Устанавливает уровень анизотропной фильтрации (1, 2, 4).

Количество частиц: Устанавливает количество частиц, отображаемых на экране (низкое, среднее, высокое или очень высокое). Чем выше количество частиц, тем реалистичнее выглядят основанные на них эффекты.

Качество специальных эффектов: Устанавливает качество разнообразных специльных эффектов (низкое, среднее, высокое, очень высокое). Для возможности выбора графических стилей в меню Настроек видео необходимо установить хотя бы среднее качество спецэффектов.

Качество окружения: Устанавливает качество окружения (туман, отверстия от пуль, кровь, зеркальные поверхности, отражения, детали объектов). Качество может быть низким, средним, высоким, очень высоким.

Качество теней: Устанавливает качество динамических теней в положение низко, средне, высоко, очень высоко (включает стенсил тени и карты теней).

Качество воды: Устанавливает качество отображения воды в положение низко, средне, высоко, очень высоко (включает отражения, отблески и факторы их изменения).

Качество освещения: Устанавливает качество освещения (качество bump-мэппинга, качество освещения персонажей, качество карт освещения).

Настройки Звука

Громкость звуковых эффектов: Настраивает громкость звуковых эффектов и голоса в игре.

Громкость музыки: Настраивает громкость динамической фоновой музыки в игре.

Настройка колонок: Устанавливает различные конфигурации вывода звука (Монозвучание, Стерео, Наушники, Квадрофонический, Объемный звук, звук Dolby® 5.1).

Режим совместимости: Воспользуйтесь этой опцией для автоматического определения вашей звуковой карты в случае наличия любых проблем со звуком.

Эффект Доплера.

Аппаратное микширование: Звук будет микшироваться аппаратными средствами вашей звуковой карты.

Включить EAX™: Выберите этот пункт для включения EAX звуковых эффектов (требует аппаратного микширования и поддержки EAX).

Включить музыку: Включает и выключает музыку в игре.

Качество музыки: Устанавливает качество музыки в игре (низкое, среднее, высокое или авто определение для автоматической подстройки качества музыки под скорость вашего компьютера).

Профили

Выберите пункт «Профили» для управления профилями настроек. Выберите созданный ранее профиль или создайте новый.

Демо-ролики

Запускает бесконечный демонстрационный ролик «Far Cry».

Авторы

Имена людей, создавших эту игру.

Выход

Используйте этот пункт для выхода из игры.

ИГРА

Основные персонажи

Джек Карвер

Капитан чартерной яхты в Южной части Тихого Океана.

Джека наняла Вэл, чтобы он отвез ее на неотмеченный на картах остров в Микронезии – якобы для съемки малоизвестных укреплений японцев времен Второй Мировой Войны.

Валери Константин

Американская фотожурналистка, работающая в журнале «Экзотические путешествия». Кажется, Вэл слишком профессиональна для заурядного фоторепортера...

Гарланд Дойл

Гарланд связывается с Джеком на острове вскоре после начала таинственных событий. Похоже, что он знает о происходящем многое, но не торопится сообщать, кто он такой.

Джордж Владимир Кригер

Бывший ученый Всемирной Организации Здоровья, пропавший при странных обстоятельствах, связанных с его сомнительными генетическими исследованиями, около пяти лет назад.

Полковник Ричард Кроу

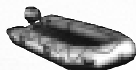
Военный с темным прошлым, он возглавляет отряды наемников, защищающих лаборатории Кригера на островах.

Наемники

Отпетые головорезы. Подонки из разных уголков мира, обученные убивать. Они не задают лишних вопросов.



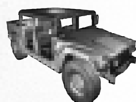
Техника



Резиновая лодка: бесшумная, надежная, легкая в управлении, она идеальна для быстрого и скрытного передвижения по воде.



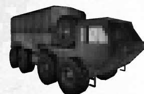
Багги: легкий, быстрый и прочный, он хорош для передвижения практически по любому типу местности.



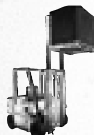
Хаммер: тяжелый, мощный и крепкий джип, «Хаммер» предназначен для быстрой и безопасной переброски людей на расстояния.



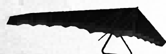
Патрульный катер: быстрый, надежный, вооруженный катер незаменим для скоростного передвижения по воде с боем.



Грузовик: многоцелевой грузовик используется для перевозки грузов между островами.



Погрузчик: забавный, но определенно непригодный для боевых действий транспорт. Используется для транспортировки грузов внутри помещений.



Дельтаплан: этот легковесный летательный аппарат иногда оказывается незаменим для быстрого передвижения.



Боевой вертолет: скоростной боевой вертолет используется для переброски наемников и поддержки с воздуха. (Не доступен Джеку).



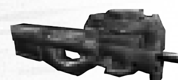
Грузовой вертолет: тяжелый вертолет используется для транспортировки грузов и переброски личного состава. Остерегайся прибывающих подкреплений! (Не доступен Джеку).

Оружие

Мачете: никогда не суйся в джунгли без большого ножа.
Режим огня 1: ближний бой



Falcon .357: полуавтоматический пистолет крупного калибра.
Режим огня 1: полуавтоматический
Режим увеличения: точное прицеливание



Пистолет-пулемет P90 : современный пистолет-пулемет, имеет высокий темп стрельбы, легкий вес и быстро перезаряжается.
Режим огня 1: автоматический
Режим увеличения: точное прицеливание



Пистолет-пулемет MP5: пистолет-пулемет с интегрированным шумоподавителем, сочетает высокую огневую мощь и бесшумность.
Режим огня 1: автоматический
Режим огня 2: одиночный
Режим увеличения: точное прицеливание



Штурмовая винтовка M4: стандартная штурмовая винтовка. Имеет высокий темп стрельбы, высокую точность огня на средней дистанции.
Режим огня 1: автоматический
Режим огня 2: одиночный
Режим увеличения: точное прицеливание



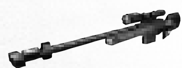
Штурмовая винтовка AG36: штурмовая винтовка с подствольным гранатометом параболической траектории стрельбы. Применяется для стрельбы гранатами поверх стен и препятствий и для боя на большой дистанции.
Режим огня 1: автоматический
Режим огня 2: подствольник
Режим увеличения: оптический прицел



Штурмовая винтовка OICW: усовершенствованная штурмовая винтовка с интегрированной оптикой и возможностью стрельбы разрывными боеприпасами. Отличный выбор для средних и дальних дистанций на открытой местности.
Режим огня 1: автоматический
Режим огня 2: разрывные боеприпасы
Режим увеличения: оптический прицел



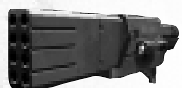
Дробовик «Джекхаммер»: автоматическое ружье.
Идеально подходит для зачистки коридоров и узких пространств в помещениях.
Режим огня 1: автоматический
Режим увеличения: точное прицеливание



Снайперская винтовка: снайперская винтовка с оптическим прицелом высокого увеличения для ведения боя на сверхбольших дистанциях.
Режим огня 1: одиночный
Режим увеличения: оптический прицел



Пулемет: ручной пулемет. Имеет огромную скорострельность, но не слишком высокую точность.
Режим огня 1: автоматический
Режим увеличения: точное прицеливание



Гранатомет: медленное и тяжелое оружие, способное наносить значительные повреждения на больших расстояниях.
Режим огня 1: одиночный
Режим увеличения: оптический прицел



Ручные гранаты: используйте их для борьбы с групповым противником и подрыва техники.



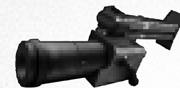
Светошумовые гранаты: создают оглушительный звуковой и ослепительный световой эффект, временно выводящий из строя противника в зоне действия.



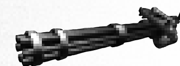
Дымовые гранаты: используются для создания дымовых завес.

Камни: камни не наносят вреда, но создают шум и отлично подходят для отвлечения противника.

Стационарное оружие



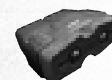
Миномет: система для нанесения мощного огневого поражения на дальние расстояния. Имеет параболическую траекторию боеприпаса.



«Вулкан»: стационарное оружие, обладающее сверхвысоким темпом стрельбы.

Экипировка

Подбирайте эти предметы для восстановления здоровья, пополнения боеприпасов, брони и оружия.



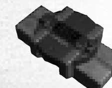
Бинокль: имеет 24x кратное увеличение, датчик передвижений, позволяющий отслеживать противника на расстоянии, и сверхчувствительный микрофон направленного действия, позволяющий слушать звуки на больших расстояниях.



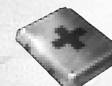
Фонарик: фонарик крепится на одежду. Запас его аккумулятора практически бесконечен.



Прибор ночного видения: эти очки имеют специальный режим CryVision, сочетающий возможность видения в темноте и в термографическом режиме.



Комплект взрывчатки: взрывпакет состоит из самой взрывчатки и детонатора с таймером для подрыва.



Здоровье: Малые и большие аптечки для восстановления здоровья.

ЭИ (Экран Игрока)

Руководство по ЭИ – стандартный ЭИ



1. *Дисплей активности:* концентрическими кругами показывает источники всех громких звуков вокруг вас. После того, как вы засекли противника при помощи бинокля, он начинает отображаться на этом дисплее цветной точкой. Цвет этой точки обозначает степень активности противника в зависимости от того, заметил он вас или нет. Текущие задачи обозначаются на этом дисплее яркими синими точками.

2. *Датчик скрытности:* показывает, насколько высока степень обнаружения вас ближайшим противником

3. *Индикатор повреждений:* показывает направление, из которого по вам ведется обстрел.

4. *Компас:* показывает направление, в котором вы двигаетесь.

5. *Показатель здоровья:* показывает уровень вашего здоровья.

6. *Шкала дыхания:* показывает текущий уровень выносливости. Выносливость расходуется во время бега и при задержке дыхания под водой.

7. *Показатель брони:* показывает уровень прочности бронежилета. Если он снизился до нуля, вы становитесь более уязвимым и начинаете терять здоровье, когда по вам попадают.

8. *Индикатор боезапаса:* показывает оставшееся количество боеприпасов для текущего режима стрельбы вашего оружия.

9. *Индикатор запаса гранат:* показывает количество и выбранный тип гранат. Каждый тип гранат обозначается своим значком.

10. *Показатель повреждения техники:* показывает степень повреждения техники, которой вы в данный момент пользуетесь.

Сетевая Игра

Режимы Игры



"Far Cry" поддерживает три режима многопользовательской игры. В каждом из них есть свои стратегические цели и задачи, которые особенно важны для командных режимов с классами игроков.

Режимы сетевой игры:

Свободный режим (FFA): Командной игры нет. Побеждает игрок, убивший наибольшее число соперников.

Командный Deathmatch (TDM): Команды соревнуются, набирая убийства (или фраги). Команда, набравшая большее количество фрагов, побеждает.

Штурм: Одна из команд должна вести штурм оборонительных позиций другой команды.

Присоединение к команде

На экране перед входом в многопользовательскую игру вы можете выбрать, к какой команде присоединиться, а также класс вашего персонажа (если предусмотрено) В процессе игры можно вернуться в этот экран, однако в этом случае вы будете уязвимы для атак вашего противника.

Классы Персонажей

Классы персонажей используются только в режиме Штурма. В этом режиме игроки выбирают класс персонажа и принадлежность к команде на экране перед вступлением в игру.

Классы игроков



Бойцы: бойцы самые сильные из всех солдат, они имеют лучшее вооружение. Этот класс идеально подходит для ведения боевых действий.

Снайпер: Снайпер получает преимущество, когда он находится на удалении от места боя и может применять стрельбу из снайперской винтовки для огневой поддержки своих.

Поддержка: Класс поддерживающего персонала необходим для строительства и ремонта базы. Персонал носит аптечки для помощи раненым, а также способен разрушать строения противника.

УПРАВЛЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ

Некоторые обозначения таблицы:

ЛКМ – левая клавиша мыши
ПКМ – правая клавиша мыши
КМ – колесо прокрутки мыши.

Некоторые из особенностей управления могут быть нереализованными ко времени выхода этого руководства (или вообще нереализованы). Такие клавиши управления не включены в руководство. «Горячие клавиши» могут быть изменены через меню игры в разделе Настройки >Управление.

Клавиши

Управление	Раскладка 1	Раскладка 2	Описание действия
Вперед	W	Num 5	Бежать, плыть или ехать вперед
Назад	S	Num 2	Бежать, плыть или ехать назад
Влево	A	Num 4	Бежать боком, глядя вперед
Вправо	D	Num 6	Бежать боком, глядя вперед
Бег	Z		Держите эту клавишу нажатой для бега/ходьбы. Вы будете идти, если функция «Всегда Бегать» включена, и бежать, если функция «Всегда Бегать» выключена.
Прыжок	Space	Num Enter	Прыгать, всплывать или забираться по лестницам
Красться/присесть	L Ctrl	Num 0	Можно вести огонь в положении «с колена»
Лежать	V		Дает возможность хорошо спрятаться и очень хорошо вести снайперский огонь
Наклон влево	Q	Num 7	Позволяет осмотреться
Наклон вправо	E	Num 9	Персонаж при этом остается малозаметной целью
Ускориться	L Shift		Возможность убыстрять темп на короткое время. Следите за показателем выносливости, иначе можно умереть от переутомления!

Управление оружием

Управление	Раскладка 1	Раскладка 2	Описание действия
Огонь	ЛКМ		Вести огонь, атаковать оружием ближнего боя, бросить метательное оружие
Выбор режима огня	X	Num Lock	Переключает режим для оружия, имеющего два режима огня
Перезарядить	R		Перезаряжает оружие
Предыдущее оружие	КМ вниз	PgUp	Выбор предыдущего оружия
Следующее оружие	КМ вверх	PgDn	Выбор следующего оружия
Бросить	G	Num 8	Бросить камень (по умолчанию) или гранату выбранного типа
Бросить оружие	J		Положить на землю оружие, находящееся в руках
Взять гранату	H		Выбор гранаты из доступных типов
Быстрое переключение на другое оружие	1-2-3-4		Можно нести только четыре единицы оружия. Для того, чтобы подобрать новое оружие, нужно бросить одно из имеющихся

Управление обзором

Управление	Раскладка 1	Раскладка 2	Описание действия
Целиться	ПКМ		Используйте для точного прицеливания
Приближение вида	КМ вниз	+	Приблизить оптический прицел
Удаление вида	КМ вверх	–	Удалить оптический прицел
Бинокль	B		Посмотреть в бинокль
Приблизить вид из бинокля	КМ вниз		Увеличить приближение вида из бинокля
Удалить вид из бинокля	КМ вверх		Уменьшить приближение вида из бинокля
Очки CryVision	T		Надеть тепловизионные очки или снять их
Фонарик	L	Num /	Включить или выключить фонарик

Управление техникой

Управление	Раскладка 1	Раскладка 2	Описание действия
Сесть в машину	F	Num Enter	Сесть в машину, когда вы подходите к ней
Выйти	F		Выйти из машины
Сменить место	L Shift		Пересесть на другое место в машине
Огонь из имеющегося оружия	ЛКМ		Используется та же клавиша, что и для огня из переносного оружия
Фары	L		Включает и выключает свет фар на технике

Прочее

Управление	Раскладка 1	Раскладка 2	Описание действия
Действие	F	Num Enter	Разместить взрывчатку, строить базу, садиться в машину и т.д.
Окно брифинга	Tab		Получить информацию по текущим задачам на Экране Игрока
Задержать дыхание	Пробел		Помогает лучше прицеливаться при стрельбе из оружия с оптическим прицелом

Управление в сетевой игре

Управление	Раскладка 1	Раскладка 2	Описание действия
Сообщение для всех	Y	Num Enter	Отправить сообщение для всех
Сообщение для команды	U		Отправить сообщение для своей команды
Посмотреть результаты	Tab		Посмотреть результаты по сетевой игре
Выйти в предварительное меню	Esc		Переключиться в предварительное меню сетевой игры

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Внимание!

Перед тем как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам нам будет необходима следующая информация о Вашем компьютере.

– Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 MHz)
– Объем оперативной памяти (например, 128 MB)
– Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
– Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
– Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
– Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию Вы можете получить следующим образом:
Кликните правой клавишей мыши на иконку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь снова в директорию «Мой компьютер».
На появившемся окошке выберите название диска, на который была проинсталлирована игра, и кликните на нем правой клавишей мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства».
На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.
Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями, компания «Бука» ответственности не несет.
Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.
С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу: Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2
Телефону: +7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу
E-mail: help@buka.ru
Internet http://www.buka.ru/techsupport
Наш форум: http://www.buka.ru/forum/

* ***Внимание:*** Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.
Ваш компьютер должен быть включен, и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).

Игра разработана компанией Crytek

Президент
Cevat Yerli
Вице-президент
Avni Yerli
Faruk Yerli

Исполнительные продюсеры
Avni Yerli
Cevat Yerli
Faruk Yerli

Технический директор
Cevat Yerli

Продюсеры
Chris Natsuume
Jack Mamais
Richard Tsao

Ассистенты продюсера
Chris Auty
Tony Davis

Программисты
Marco Corbetta
Petar Kotevski
Martin Mittring
Kirill Bulatsev
Vladimir Kajalin
Anton Knyazev
Timur Davidenko
Andrey Khonich
Sergiy Migdalskiy
Ivo Herzeg
Michael Gluck
Marco Kogler
Carsten Wenzel
Sergiy Shaykin
Lennert Schneider
Tiago Sousa
Marcio Martins
Filippo De Luca
Alberto Demichelis
Wouter Van Oortmerssen

Дизайн
Michael Khaimzon
Raymond Leung

3D дизайн
Maksym Aristov
Michael Endres

Концепт-дизайн
Raymond Leung
Magnus Larbrant
Maximilian Fromter
Roman Hunyavyy

3D художники
Timo Kujansuu
Andrew Dorr
Roman Hunyavyy
Maximilian Fromter
Sten Hubler
Ben Bauer

Текстуры
Pino Gengo

Аниматоры
Andrew Dorr
David March

Дизайнеры уровней
Tony Davis
Harry Spatzig
Alex Werner
Vladyslav Vlasyuk
Sten Hubler
Ben Bauer
Russ Flaherty
Petar Kotevski

Дизайнеры уровней мультиплеера
Chris Auty
Michael Kolkau
Ben Bauer

Звук
Steve Blezy-Lead
Thomas Baertschi
Harry Spatzig

Композитор
Thomas Baertschi

Создание роликов
Andrew Dorr
Makysm Aristov
Michael Khaimzon
Michael Endres

Motion Capture
Claudia Czyz
Michael Khaimzon
David March
Antonia Oehm

QA
Sebastian Spatzek
James Grant
Thorsten-Tobias Heinze

Тестеры
Denis Barth
Hussein Dari
Senol Sahin
Alexander Marschal
Roman Beitnitz
Fatih Ozbayram
Turgut Ozbayram
Engin Bicer
Mehmet Yerli
Robert Alphonse Peterson
Paul Christopher Bonner

Технические писатели
Mathieu Pinard
Owen Flateau

UBISOFT

Президент
Yves Guillemot
Международный отдел
Christine Burgess-Quemard
Serge Hascoet
Продюсеры
Matthieu Boulard
Gaetan Richard
Jean-Pierre Flayeux
Jean-Jacques Tremblay
Препродакшн
Jean-Bernard Jacon
Raphael Levy
Директор
Marco Brambilla

Редактор
Rob Auten
Художественный директор
Mario Galardo
Технический директор
Renaud Bergeron
Звуковые эффекты
Raonull Conover
Andre De Angelis
Charles Beirnaert
Моделеры
Frederic Madore
Laurent Fortin
Robert Delacruz

Аниматоры
Omar Morsy
Patrick Tasse
Richard Arroyo
Benoit Gagne
Andrew Ogawa
Patrick Pelletier
Bruno Rochefort
Allan Treitz
Dominic Vincent
Служба локализации
Coralie Martin
Loic Jacolin
Laurent Rigal
Claudine Cezac

Локализация выполнена компанией БУКА

Лицензирование
Сергей Руденко
Владимир Миняев
Менеджер по локализации
Полина Трояновская
Редактор
Ирина Изотова
Художник-дизайнер
Санан Ушанов
Саунд продюсер
Руслан Дмитриев
Технический эксперт
Роман Потапкин

Выпускающий продюсер
Александр Пак
Техподдержка
Максим Вахитов
Верстка мануала
Марина Дашкова
Степан Илличевский
Старший тестер
Алексей (Stallker) Пешехонов
Тестеры компании «Бука»
Кирилл (k_best) Бестемьянов
Иван (Qa) Райнов
Екатерина (Raduga) Мышенко

Тестеры
Алексей (InSane) Бунак
Иван (ZeitGeist) Рид
Максим (Ill_lektrik) Вахитов
Дмитрий (Solowey) Ануфриев
Андрей (Sunduck) Гурьев
Александр (tori) Мостов
Николай (Molydeus) Сафронов
Александр (ShurikPaladin) Докторович
Алексей (Zver_kazak) Шеховцов
Максим (MaxtDie) Кузьменко
Владислав (Bort) Бортасевич
Евгений (EVGA) Бортасевич
Вадим (LePsah) Гуров
Виталий (Fire_Zero) Панкратов

Актеры
Бохан Виктор
Фишер Виктория
Алексеев Андрей
Габиц Анатолий
Фисенко Александр
Манохин Денис
Стрельников Константин
Макаров Максим

Запись сделана на «13 studio recods»

Большое спасибо:

Руководитель отдела разработок
Александр Михайлов
Руководитель отдела маркетинга
Максим Н. Михалев
Менеджер по продвижению продукта
Алексей Писклюков
PR-менеджер
Алексей Пастушенко
Комьюнити-менеджер
Александр Ковалев
Руководитель коммерческого отдела
Татьяна Устинова

Менеджеры по продажам
Елена Антонова
Максим Алексеев
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Торговый маркетинг
Александр Кочетков
Екатерина Филиппова
Татьяна Васекина
Юридическая поддержка
Георгий Виталиев
Финансовый директор
Марина Равун
Генеральный директор
Игорь Устинов

© 2004 Crytek. Все права защищены. Права на издание продукта принадлежат компании Ubi Soft Entertainment. Far Cry, Ubisoft и логотип Ubisoft являются товарными знаками, принадлежащими компании Ubi Soft Entertainment в США и других странах. Все остальные товарные знаки и логотипы принадлежат их соответствующим владельцам.

© 2004 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией «Бука».
Защиту авторских прав компании «Бука» на территории России осуществляет ассоциация «Русский Щит» (rshield@aha.ru).
Диск изготовлен на ООО «Уральский электронный завод», http://www.uep-cd.ru

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ
О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ
НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА
«FAR CRY»

УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее — Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается Вам для использования на условиях настоящего Договора. «Бука» предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ). Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат «Бука» или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: Создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части «обратное проектирование», т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью производные работы. Удалять, дезактивировать или иным образом изменять любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адаптированные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. «Бука» гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение, как минимум, 60 дней с даты приобретения. Если в течение 60 дней, с даты приобретения, обнаружится, что носитель Программы содержит дефекты, «Бука» обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов, при условии предоставления подтверждения даты покупки и только в том случае, если «Бука» продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, компания «Бука» имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые «Букой», и неприменима в случае, если дефект возник в результате механического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:

(1) копию чека с указанием даты покупки;

(2) ваше имя и обратный адрес, в машинописном виде или четко написанные от руки, а также отпечатанные на принтере;

(3) краткое описание дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведения об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.